

LAPORAN TUGAS AKHIR

PENERAPAN TEKNIK *GRAPHIC DESIGN* DALAM

MEMBANGUN *BRANDING* PRODUK PERIKLANAN DI

POPCULT DIGITAL ADVERTISING AGENCY JAKARTA



Oleh :

NAJIB RIFA ABDULLAH

D1313068

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir Diajukan Guna Memenuhi Tugas dan Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Ahli Madya Bidang Komunikasi Terapan

PROGRAM DIPLOMA III KOMUNIKASI TERAPAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS SEBELAS MARET

SURAKARTA

2016

PERSETUJUAN

**PENERAPAN TEKNIK *GRAPHIC DESIGN* DALAM MEMBANGUN
BRANDING PRODUK PERIKLANAN DI POPCULT DIGITAL
ADVERTISING AGENCY JAKARTA**

Disusun Oleh :

NAJIB RIFA ABDULLAH

D1313068

Disetujui Untuk Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji

Pada Program Studi Diploma III Komunikasi Terapan

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Dosen Pembimbing



Deniawan Tommy Chandra W, S.Sos, M.Ikom

NIP. 1982120320130201

PENGESAHAN

PENERAPAN TEKNIK *GRAPHIC DESIGN* DALAM MEMBANGUN *BRANDING* PRODUK PERIKLANAN DI POPCULT DIGITAL ADVERTISING AGENCY JAKARTA

Disusun Oleh

NAJIB RIFA ABDULLAH

D1313068

Telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji

Pada Program Studi Diploma III Komunikasi Terapan

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik,

Universitas Sebelas Maret Surakarta

Pada Hari : Kamis

Tanggal : 25 Agustus 2016

Tim Penguji Nama

1. Penguji I Sri Harnani Widyawati, S.E
NIP. -
2. Penguji II Deniawan Tommy C W. S.Sos, M.Ikom
NIP. 1982120320130201

Tanda Tangan

(.....)
(.....)

Mengetahui,

Dekan



Prof. Dr. Ismi Dwi Astuti Nurhaeni, M.Si
NIP. 19610825 198601 2 001

MOTTO

”Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil, kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”

Andrew Jackson

“Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; Jangan pula melihat masa depan dengan ketakutan; Tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran”

Mark Twain

“Kebanggaan kita terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kita jatuh”

Muhammad Ali

“Bermimpilah seolah-olah anda hidup selamanya. Hiduplah seakan-akan inilah hari terakhir anda”

James Dean

PERSEMBAHAN

Karya ini penulis persembahkan secara tulus kepada:

1. Allah SWT, yang selalu menuntunku, menyertaiku, serta memberikan kekuatan dengan kuasa-Nya.
2. Ibu Mudji Rahayu dan Bapak Abdullah Minan yang sangat tulus dalam berdoa dan dukungan moral maupun materiil.
3. Keluarga besar yang mendukung dan memberi semangat.
4. Tempat fotokopi belakang kampus UNS
5. Sahabatku dari #sepuluh yang telah mendukung
6. Sahabatku Advertising B 2013.
7. Warung belakang Indomaret Gulon dan Warung Lampu Merah Sekarpance yang selalu setia melayani saya sebagai pembeli
8. Almamaterku Universitas Sebelas Maret Surakarta.

ABSTRAK

Naijb Rifa Abdullah, D1313068, Komunikasi Terapan Minat Periklanan Mengambil Judul Tugas Akhir : Penerapan Teknik Graphic Design Dalam Membangun Branding Produk Periklanan Di Popcult Digital Advertising Agency Jakarta pada tahun 2016

Penulis melaksanakan program Kuliah Kerja Media (KKM) di Popcult Digital Advertising Jakarta karena perusahaan ini merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *advertising agency* dan itu sangat mendukung sekali dalam pengaplikasian proses belajar selama di bangku perkuliahan. Dengan berbekal mata kuliah Periklanan diharapkan dalam melaksanakan KKM dapat memberikan pengalaman, wawasan serta pengaplikasian secara nyata tentang dunia kerja yang berhubungan dengan periklanan.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Media (KKM) selama 2 bulan 15 hari terhitung mulai dari tanggal 15 Februari sampai dengan 29 April 2016 di Popcult Digital Advertising Agency dan ditempatkan sebagai Desainer Grafis. Menjadi seorang desainer grafis tidak hanya mempunyai skill dan kreatif tetapi harus mempunyai suatu kekompakan dalam hal apapun disebuah perusahaan dan bisa disebut dengan *Team Work*. Dalam pelaksanaannya penulis ikut serta membantu para desainer untuk menyelesaikan pembuatan *Daily Content*, *Remake Logo*, *Mockup Presentasi*, Karakter Botol, dan Facebook Ads. Pesanan itu tidak hanya satu *client* saja melainkan ada beberapa *client* seperti : O-Mayo, Nu Milk Tea, Jetz, Tempa, Counterpain, Bogasari, dan Loacker.

Dalam aktifitas menjadi seorang desainer grafis di Popcult Digital Advertising Jakarta yang meliputi seperti pembuatan iklan pada ranah digital yang dijelaskan oleh penulis diatas, seorang Desainer Grafis harus mempunyai skill, kreatif dan komunikatif agar tetap mempertahankan kualitas karya serta menambah jalinan kekeluargaan antar karyawan dan *client*. Dengan diadakannya KKM dapat menimbulkan hubungan yang baik antara pihak kampus dengan Popcult Digital Advertising Jakarta

Kata Kunci : Kuliah Kerja Media, Periklanan, *Agency*, *Desain Grafis*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis selalu panjatkan kepada Allah SWT, yang selalu menuntunku, menyertaiku, serta memberikan kekuatan dengan kuasa-Nya atas segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“PENERAPAN TEKNIK *GRAPHIC DESIGN* DALAM MEMBANGUN *BRANDING* PRODUK PERIKLANAN DI POPCULT DIGITAL ADVERTISING AGENCY JAKARTA”** ini dapat terselesaikan dengan baik.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Ahli Madya pada Program Diploma III Program Studi Periklanan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir penulis mengucapkan terima kasih atas bantuan moral maupun materi kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan Tugas Akhir berjudul **“PENERAPAN TEKNIK *GRAPHIC DESIGN* DALAM MEMBANGUN *BRANDING* PRODUK PERIKLANAN DI POPCULT DIGITAL ADVERTISING AGENCY JAKARTA”** ini masih banyak kekurangan dan masih kurang sempurna. Untuk itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Akhirnya penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis serta pada khususnya bagi pembaca umumnya.

Terimakasih

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Kuliah Kerja Media	5
BAB II KERANGKA TEORI	7
A. Periklanan	7
1. Definisi	7
2. Jenis Produk Periklanan	10
B. Branding	14
1. Definisi Branding	14

2. Jenis-Jenis Branding	17
3. Proses Branding	19
C. Desain Grafis	20
1. Definisi Desain Grafis	20
2. Desainer Grafis	22
3. Peran Desainer Grafis	24
4. Elemen Dasar Desain Grafis	26
5. Aplikasi Yang Digunakan	29
 BAB III PROFIL POPCULT DIGITAL ADVERTISING AGENCY	48
A. Deskripsi Perusahaan	48
B. Visi dan Misi Popcult Digital Advertising Agency	49
C. Mitra Kerja atau Client	50
D. Jasa Yang Ditawarkan	51
E. Struktur Organisasi	54
F. Foto Kantor Dan Aktivitas Kerja	55
 BAB IV PELAKSANAAN KULIAH KERJA MEDIA	56
A. Pelaksanaan Kuliah Kerja Media (KKM) di Popcult Digital Agency Jakarta	56
B. Alur Kerja	58
C. Aplikasi Yang digunakan	59
D. Peralatan Kerja	59
E. Aplikasi Yang Digunakan	59

F. Teknik Yang Penulis Gunakan	59
G. Tugas Magang	60
H. Penerapan Teori <i>Branding</i> dan Teknik <i>Graphic Design</i>	68
 BAB V PENUTUP	 73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN